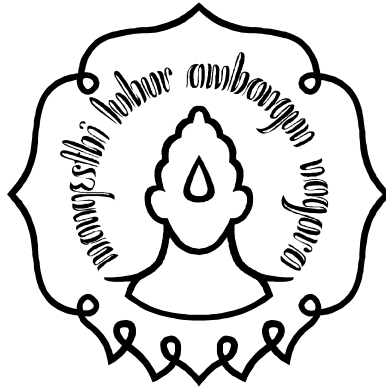


**VISUAL TOKOH UTAMA KOMIK *DEATH NOTE*  
SEBAGAI IDE DALAM PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL PAKAIAN  
UNTUK REMAJA**



**PENGANTAR TUGAS AKHIR**

Disusun Untuk Melengkapi Persyaratan  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Seni Jurusan Kriya Seni/ Tekstil  
Fakultas Sastra Dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret

Disusun Oleh :  
**NURUL FADILAH**  
**C0905020**

**JURUSAN KRIYA SENI/ TEKSTIL  
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2010**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**VISUAL TOKOH UTAMA KOMIK *DEATH NOTE*  
SEBAGAI IDE DALAM PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL PAKAIAN  
UNTUK REMAJA**

Disusun oleh:

**NURUL FADILAH**  
**C 0905020**

Telah disetujui oleh  
Pembimbing

**Dra. Tiwi Bina Affanti**  
**NIP. 195907091986012001**

Mengetahui  
Ketua Jurusan Kriya Seni/ Tekstil

**Dra. Theresia Widiastuti, M.Sn**  
**NIP. 195709231986012001**

**PENGESAHAN**

**VISUAL TOKOH UTAMA KOMIK *DEATH NOTE***  
**SEBAGAI IDE DALAM PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL PAKAIAN**  
**UNTUK REMAJA**

Disusun Oleh :

**NURUL FADILAH**  
**C0905020**

Telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret  
Pada Tanggal :

Panitia Penguji :

- |   |  |
|---|--|
| 1. <b><u>Drs. Sarwono, M.Sn</u></b><br><u>Ketua</u>             | <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/><br>NIP. 195090901986031002 |
| 2. <b><u>Ratna Endah Santoso, S.Sn</u></b><br><u>Sekretaris</u> | <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/><br>NIP. 197610112003122001 |
| 3. <b><u>Dra. Tiwi Bina Affanti , M.Sn</u></b><br>Penguji I     | <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/><br>NIP. 195907091986012001 |
| 4. <b><u>Drs. F. Ari Dartono, M.Sn</u></b><br>Penguji II        | <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/><br>NIP. 195811201987031002 |

Mengetahui  
Dekan  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa

**Drs. Sudarno, M. A**  
NIP.195303141985061001

## PERNYATAAN

Nama : Nurul Fadilah

NIM : C0905020

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir berjudul “**Visual Tokoh Utama Komik *Death Note* Sebagai Ide Perancangan Motif Tekstil Pakaian Untuk Remaja**” adalah betul-betul karya sendiri, bukan plagiat dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya sendiri dalam Tugas Akhir ini diberi tanda *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang diperoleh dari Tugas Akhir tersebut.

Surakarta, Juni 2010  
yang membuat pernyataan

Nurul Fadilah

## **PERSEMBAHAN**

*Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :*

*Bunda tercinta serta Keluargaku.*

*Teman-temanku Tekstil '05 yang telah berjuang bersamaku.*

*Sahabat-sahabatku, Risna Herdian Puspitasari, Luthfi Alfiana serta mas sidiq.*

## **MOTTO**

- Hidup adalah perjuangan yang harus dihadapi, dan perjalanan panjang yang harus dilalui.
- Jadilah seperti yang kamu inginkan, karena kamu hanya memiliki satu kehidupan dan satu kesempatan untuk melakukan hal-hal yang kamu inginkan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pengantar karya Tugas Akhir ini. Walaupun penulis banyak menemui kesulitan dan hambatan, tetapi berkat bantuan berbagai pihak maka Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Drs. Sudarno, M.A, selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dra. Theresia Widiastuti, M.Sn, selaku Ketua jurusan Kriya Seni/Tekstil Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta dan selaku koordinator Tugas Akhir.
3. Dra. Tiwi Bina Affanti selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta do'a terbaiknya kepada penulis hingga terselesaikanya Tugas Akhir ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Penguji, serta Bapak/Ibu Dosen Seni Rupa, khususnya jurusan Kriya Seni/Tekstil yang selama ini telah memberikan ilmu yang berguna dan mendukung penulis dalam menyelesaikan kuliah di jurusan Kriya Seni/Tekstil Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
5. Bunda tercinta, adikku Retno dan Boby, kakak ku, mas wawan, mas yono dan mas herman tersayang.
6. Mas Arys "Batik Masa Kini" selaku pengrajin batik di Solo.

7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah membantu dalam pelaksanaan Tugas Akhir dan sampai dengan terselesaikannya pengantar karya Tugas Akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga amal kebbaikannya mendapat pahala dari Allah SWT.

Semoga pengantar Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta bermanfaat bagi jurusan Kriya Seni/Tekstil. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan pengantar Tugas Akhir ini banyak terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak guna memperbaiki kekurangan dan kesalahan tersebut.

Surakarta, Juni 2010

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Studi Pustaka .....	4
C. Fokus Permasalahan .....	16
BAB II METODE PERANCANGAN .....	18
A. Analisis Permasalahan .....	18
B. Strategi (Langkah dan Pemecahan).....	19
C. Pengumpulan Data .....	20
D. Percobaan .....	26
E. Gagasan Awal Perancangan .....	32
BAB III PROSES PERANCANGAN .....	34
A. Bagan Pemecahan Masalah .....	34
B. Konsep Karya .....	35

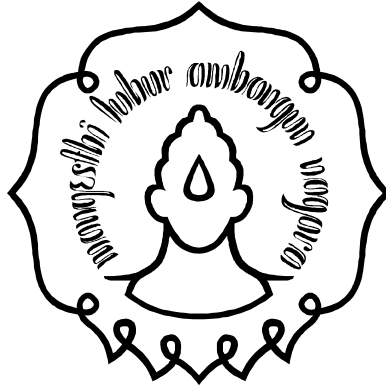
C. Kriteria Karya.....	39
D. Pemecahan Visual karya .....	40
BAB IV VISUALISASI KARYA .....	43
BAB V KESIMPULAN .....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tokoh-tokoh utama yang ada dalam komik “Death Note” .....	9
Gambar 2. Produk Hiasan Dinding Pada ”Sanggar Kalpika” .....	24
Gambar 3. Hasil Percobaan I.....	26
Gambar 4. Hasil percobaan II.....	27
Gambar 5. Hasil Percobaan III.....	28
Gambar 6. Hasil Percobaan IV.....	29
Gambar 7. Hasil Percobaan V.....	30
Gambar 8. Hasil Percobaan VI.....	31
Gambar 9. Bagan Pemecahan Masalah.....	35
Gambar 10. Contoh Bentuk Visual Ornamen Utama dan Pendukung.....	42
Gambar 11. Sketsa Karya I.....	45
Gambar 12. Motif Utama dan pendukung Karya I.....	47
Gambar 13. Alternatif penerapan motif pada pakaian remaja.....	48
Gambar 14. Hasil karya I pada Produk Tekstil.....	49
Gambar 15. Sketsa Karya II.....	50
Gambar 16. Motif Utama dan pendukung karya II.....	52
Gambar 17. Alternatif penerapan motif pada pakaian remaja.....	53
Gambar 18. Motif Karya II pada Produk Tekstil.....	54
Gambar 19. Sketsa Karya III.....	55
Gambar 20. Motif Utama dan motif pendukung karya III.....	57
Gambar 21. Alternatif penerapan motif pada pakaian remaja.....	58
Gambar 22. Penerapan Karya III pada Produk Tekstil.....	59

Gambar 23. Sketsa Karya IV.....	60
Gambar 24. Motif Utama dan pendukung karya IV.....	62
Gambar 25. Alternatif penerapan motif pada pakaian remaja.....	63
Gambar 26. Penerapan Karya IV pada Produk Tekstil.....	64
Gambar 27. Sketsa Karya V.....	65
Gambar 28. Motif Utama dan pendukung Karya V.....	66
Gambar 29. Alternatif penerapan motif pada pakaian remaja.....	67
Gambar 30. Penerapan Karya V pada Produk Tekstil.....	68
Gambar 31. Sketsa karya VI.....	69
Gambar 32. Motif Utama dan Motif Pendukung Karya VI.....	70
Gambar 33. Alternatif penerapan motif pada pakaian remaja.....	71
Gambar 34. Penerapan Karya VI pada Produk Tekstil.....	72

**KOMIK “DEATH NOTE”  
SEBAGAI IDE DALAM PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL PAKAIAN UNTUK  
REMAJA**



**PENGANTAR TUGAS AKHIR**

Disusun Untuk Melengkapi Persyaratan  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Seni Jurusan Kriya Seni/ Tekstil  
Fakultas Sastra Dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret

Disusun Oleh :  
**NURUL FADILAH**  
**C0905020**

**JURUSAN KRIYA SENI/ TEKSTIL**  
**FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
**SURAKARTA**  
**2010**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Permasalahan**

Penggemar komik sudah menyebar keseluruh Indonesia, tidak terbatas pada anak-anak saja. Banyak remaja dan orang tua yang gemar membaca komik. Komik dapat memperkaya kecerdasan visual dan bisa mendorong untuk belajar memahami dan mencocokkan antara latar belakang dengan kejadian yang dipaparkan dalam cerita. Dengan membaca buku komik seseorang dapat mengasah kepekaan sosial melalui cerita-cerita yang ada dalam buku komik, dengan membaca komik juga merupakan suatu hal yang dapat membantu seseorang memahami segala macam emosi dan perasaan melalui gambar-gambar yang ada dalam buku komik, namun tentunya dari isi buku komik yang memiliki cerita mendidik. Komik juga memiliki batasan umur untuk membacanya. mengemukakan ada beberapa komik yang hanya diperuntukkan bagi orang dewasa dan khusus hanya untuk anak kecil. Semua itu tergantung dari isi dan cerita komik tersebut. Besarnya daya imajinasi mengenai tokoh animasi semasa kecil inilah yang membuat remaja rela menyewa atau bahkan membeli komik. Komik bagi anak remaja bahkan diusia dewasa masih seperti *euphoria* (kesenangan yang berlebihan). Hal-hal yang sudah tidak seharusnya ada di dalam diri remaja, seperti membaca komik yang diperuntukkan untuk anak kecil, ingin menjadi tokoh dalam cerita dan meniru adegan-adegan kekerasan yang digambarkan yang semuanya akan membuat seseorang penyesuaian diri yang gagal diusia lahiriahnya. Tulisan pada skripsi Md.Ardiyansah, yang berjudul “Hubungan Minat Baca Kimik Dengan Penyesuaian Diri Pada Siswa SMA. Membaca komik di usia remaja

seharusnya disesuaikan dengan membaca komik yang diperuntukkan sesuai dengan usianya. Namun hal ini justru jarang dijumpai dalam usia remaja. (wikipedia.org/id.wikipedia.org/RuangbacaTempo/rekamatra.com/kpai.go.id diakses tanggal 26 Oktober 2006, jam 13.16).

Komik yang cukup dikenal oleh kalangan remaja adalah komik *Death Note*. *Death Note* adalah judul sebuah serial manga Jepang yang ditulis oleh Tsugumi Ohba dan ilustrasi oleh Takeshi Obata. Komik ini menceritakan tentang Light Yagami, seorang siswa jenius yang secara kebetulan menemukan *Death Note* milik shinigami (dewa kematian). Direalisasikan di majalah “*Shonen Jump*” dari Januari 2004 hingga Mei 2006 dengan total 108 bab. Versi komiknya terbit sebanyak 12 jilid dan 1 jilid spesial yang berjudul *How to Read* 13 yang berisi tentang penjelasan dan profil tentang *Death Note*. Komik *Death Note* terdiri dari 12 jilid. Selain diterbitkan dalam serial komik, *Death Note* juga dijadikan film layar lebar dengan alur cerita yang tidak beda jauh.

Komik ini ditulis oleh Tsugumi Ohba dan diilustrasikan oleh Takeshi Obata. *Death Note* pertama kali ditulis dalam bentuk komik dan akhirnya dibuatkan film. Menceritakan seorang pemuda kuliah bernama Light Yagami yang memiliki buku catatan supernatural yang disebut *Death Note*. Setiap orang yang memegang *Death Note* akan dapat melihat Shinigami yang lebih dikenal sebagai Dewa Kematian. Light Yagami merupakan pemuda yang cerdas dan berambisi menghapus seluruh kriminalitas di muka bumi ini dan kebetulan dia merupakan anak dari kepala kepolisian Light tidak menyia-nyiaikan *Death Note* yang dimilikinya. Setiap penjahat yang dia ketahui dari berita televisi, baik itu hanya tersangka maupun terdakwa pasti akan dibunuhnya melalui *Death Note*. Tak lama kemudian, dunia mulai mencurigai akan kematian beruntun dari para

kriminal yang diakibatkan serangan jantung mendadak. Akhirnya mulailah disebut sebut Kira sebagai dalang kejadian aneh tersebut. Untuk menangani kasus ini dibuatlah tim investigasi khusus oleh FBI yang diketuai oleh Ayah Light dan diotaki oleh seorang detektif misterius bernama L.

Demi menutupi kejahatan yang dibuatnya, Light membunuh para FBI yang menyelidiki Kira. Semakin lama ambisi Light berubah dari niatnya menghapus kriminalitas di muka bumi menjadi menguasai dunia. Selanjutnya akan menjadi pertempuran antara Kira (yang sebenarnya adalah Light Yagami) dan L. Pertempuran yang menentukan kemenangan dan kematian salah satu dari mereka. Kesulitan Light untuk membunuh L, ambisi Light, kejeniusan L untuk mengetahui pemikiran Kira, analisa L untuk mencari tahu siapa Kira sesungguhnya, membuat cerita ini semakin seru. Berbagai strategi Light untuk mengelabui L sangat hebat dan diluar dugaan pembaca/penonton. Kemisteriusan L akan menambah rasa penasaran. Di tengah cerita akan muncul Kira lainnya yaitu seorang perempuan muda dan idol Jepang bernama Misa Amane yang akan membuat cerita semakin menarik.

Benar-benar cerita yang fantastis dan belum pernah ada sebelumnya. ([http://id.wikipedia.org/wiki/Death\\_Note#Manga](http://id.wikipedia.org/wiki/Death_Note#Manga)). Benar-benar berbeda dengan komik Jepang lainnya. Ceritanya tidak ringan dan juga tidak terlalu berat, masih bisa dicerna dan malah membuat pembaca/penonton merasa ikut masuk dalam cerita. Ada beberapa pelajaran yang dapat dipetik seperti jangan sampai termakan oleh ambisi yang menghalalkan segala cara, jangan melindungi orang bersalah bahkan itupun keluarga terdekat.



Karakter tokoh Light dalam serial *Death Note* ini sama dengan karakter remaja. Remaja cenderung memiliki sifat yang ambisius, mereka selalu berusaha untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan, walaupun cara yang mereka gunakan kurang benar. Hal inilah yang membuat *Death Note* disukai oleh para remaja baik itu dari serial komiknya ataupun dari serial film layar lebarnya. Berawal dari sinilah penulis ingin mengangkat cerita dalam komik *Death Note* sebagai ide perancangan karya tekstil untuk pakainya remaja.

## **B. Studi Pustaka**

### **1. Komik**

Komik dalam bahasa Inggris *comics* yang merupakan perwujudan utama gejala sastra gambar. Kata komik berasal dari bahasa Perancis *comique* yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. Dalam bahasa Yunani komik berasal dari kata *komikos* atau cerita gambar. Disebut komik karena pada masa lampu umumnya mengacu pada cerita-cerita humoris atau satiris untuk menghibur khalayak. (Susanto, 2002 : 64)

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. . (<http://id.wikipedia.org/wiki/komik>) diakses tgl 30 mei 2008 jam 10.25

Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* punya pendapat lain lagi, komik didefinisikan sebagai gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya, ada juga yang menyebut komik sebagai cerita bergambar, gambar yang dinarasikan kisah ilustrasi, picto-fiksi dan lain-lain. (McCloud 2001 :20)

Ketika mendengar kata komik, barangkali pikiran langsung melayang pada masa kanak-kanak. Sebuah masa yang haus akan keinginan bermain dan berfantasi. Mungkin atas dasar demikianlah komik memiliki kekuatan yang boleh dikatakan luar biasa untuk berimajinasi. Sebuah spirit seorang bocah yg serba ingin tahu dan penuh daya khayal lengkap dengan kenakalannya. Sementara di pihak lain komik juga mendapat cap sebagai barang "terlarang" karena dianggap membuat malas, membuang-buang waktu dan menghambat pelajaran sekolah. (wikipedia.org/id.wikipedia.org/RuangbacaTempo/rekamatra.com/kpai.go.id) diakses tanggal 26 Oktober 2006, jam 13.16.

Lepas dari permasalahan nilai baik dan buruknya, komik menyimpan lahan luas untuk dijadikan bahan kajian. Selama ini komik masih relatif terpinggirkan dibanding bidang lain seperti sastra, seni lukis, drama dan berbagai bentuk ekspresi kesenian modern lainnya. Hal ini dimungkinkan oleh produksi komik yang bersifat massal sebagaimana kelahirannya dalam bentuk komik strip di media massa dan menjadi bagian dari budaya massa itu sendiri, sementara bidang kesenian modern lainnya ditempatkan sebagai seni tinggi atau elit yang penikmatnya bukan masyarakat biasa/umum. Kondisi semacam inilah yang cenderung membuat komik dipandang sebelah mata. Penikmat komik yang sangat luas dari berbagai umur dan kalangan masyarakat luas justru menandakan kedekatan antara komik sebagai medium dengan masyarakat luas sebagai pembaca.(wikipediaorg/id.wikipedia.org/RuangbacaTempo/rekamatra.com/kpai.go.id) diakses tanggal 26 Oktober 2006, jam 13.16.

Posisi komik di dalam masyarakat, lahir dan besar dalam industri budaya massa yang berpusat di kota-kota besar. Komik lebih banyak dijumpai di wilayah urban, ini

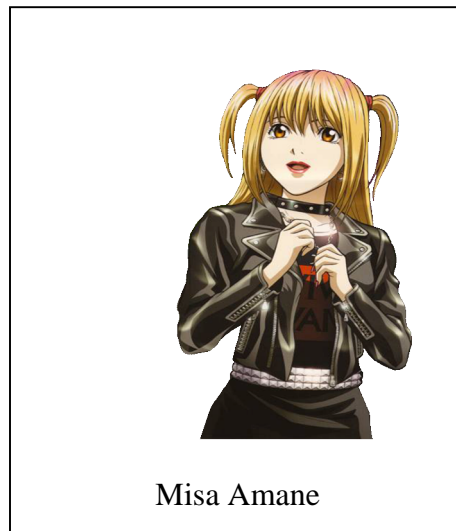
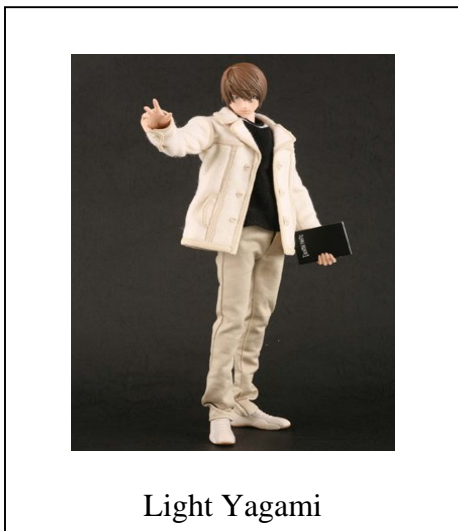
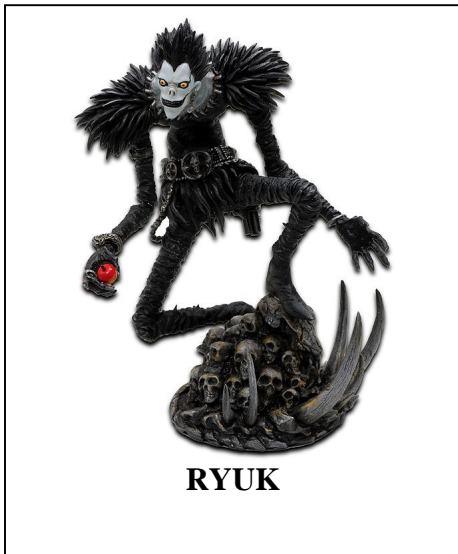
menandakan bahwa distribusi komik sebagian besar beredar di masyarakat perkotaan. Meski relatif, masyarakat urban adalah konsumen utama komik-komik populer. Komik sebagai produk budaya populer lebih banyak bersifat menghibur, sehingga komik dikonsumsi masyarakat seperti halnya barang-barang konsumsi lainnya. Logika ini yang kemudian menjadi proses pergesekan antara komik dan konsumennya (masyarakat) lebih bermuara pada kepuasan konsumen. Komik merupakan sebuah produk budaya, komik tidak bisa lepas dari masyarakat tempat komik tersebut tumbuh dan berkembang. Komik boleh jadi adalah dokumen berharga untuk memahami masyarakat yang diwakilinya. Komik sebagai sebuah medium, di dalamnya merefleksikan semangat zamannya sendiri. Sebuah fase sejarah perkembangan masyarakat. (wikipedia rg/id.wikipedia.org/RuangbacaTempo/rekamatra.com/kpai.go.id) diakses tanggal 26 Oktober 2006, jam 13.16.

## **2. Komik *Death Note***

Komik *Death Note* ini bercerita tentang *Death Note* (buku kematian) yang sengaja dijatuhkan oleh Ryukk, seorang Shinigami (malaikat kematian, reaper) ke dunia manusia, di mana bila nama seseorang ditulis dalam buku tersebut, maka orang itu akan segera meninggal. Buku ini kemudian ditemukan oleh Yagami Raito (Light Yagami), seorang siswa jenius anak seorang inspector kepolisian jepang. Awalnya Raito tidak percaya dengan kekuatan *Death Note* tersebut, namun setelah ia coba dan berhasil, ia mulai percaya. Ditambah lagi dengan kemunculan Ryukk yang akan selalu mengikuti orang yang menemukan *Death Note*-nya. Dengan

kejeniusannya, Raito kemudian berencana menggunakan buku tersebut untuk menciptakan dunia baru yang bersih dari kejahatan (utopia) dengan dirinya sebagai dewa. Raito kemudian mendapatkan data para kriminal dari televisi dan dari database kepolisian pusat. Semua kriminal tersebut dibunuhnya dengan menggunakan *Death Note*. Kematian para kriminal yang tidak wajar dan dalam waktu yang hampir bersamaan ini membuat masyarakat dan pihak kepolisian merasa kejadian ini bukanlah terjadi secara kebetulan. Meskipun terdengar tidak masuk akal, pihak kepolisian mulai merasa ada seseorang di balik semua kejadian yang menimpa para kriminal tersebut. Raito yang menggunakan kekuatan *Death Note* kini disebut sebagai Kira (Killer dalam dialek jepang) dan dianggap sebagai dewa oleh orang-orang yang pro dengan tindakan Raito tersebut. Polisi kemudian meminta bantuan kepada seorang detektif bertaraf International yang wajahnya tak pernah kelihatan sebelumnya. Detektif tersebut menyebut dirinya dengan sebutan L. Dengan menjebak Raito, L mulai menyadari kalau Kira (Raito) dapat membunuh seseorang dalam jarak jauh meskipun tanpa menyentuhnya sedikit pun. Menyadari kalau ia telah dijebak, Raito mulai menyatakan perang pada L. Dimulailah perang analisis dan psychology antara dua orang jenius, L dan Raito. Demi menutupi kejahatan yang dibuatnya, Light membunuh para FBI yang menyelidiki Kira. Semakin lama ambisi Light berubah dari niatnya menghapus kriminalitas di muka bumi menjadi menguasai dunia. Selanjutnya akan menjadi pertempuran antara Kira (yang sebenarnya adalah Light Yagami) dan L. Pertempuran yang menentukan kemenangan dan kematian salah satu dari mereka. Kesulitan Light untuk membunuh L, ambisi Light, kejeniusan L untuk mengetahui pemikiran Kira,

analisa L untuk mencari tahu siapa Kira sesungguhnya, membuat cerita ini semakin seru. Berbagai strategi Light untuk mengelabui L sangat hebat dan diluar dugaan pembaca/penonton. Kemisteriusan L akan menambah rasa penasaran. Di tengah cerita akan muncul Kira lainnya yaitu seorang perempuan muda dan idol Jepang bernama Misa Amane yang akan membuat cerita semakin menarik. (Tsugumi Ohba, Takeshi Obata, 2004). Contoh beberapa Tokoh Utama yang ada dalam komik *Death Note* :



**Gambar 1.** Tokoh-tokoh utama yang ada dalam komik *Death Note*

### 3. Perancangan Motif Pada Tekstil

Motif merupakan suatu unit/bagian tunggal dari corak pola bahan (*pattern*) yang biasanya diulang (Puspo, 2005 : 61).

*Motif* sebagai kata benda dalam bahasa Inggris berarti desain atau pola dekoratif. Sebagai desain atau pola dekoratif, motif adalah satuan terkecil dari suatu ornamen. Secara lebih sempit lagi, motif adalah satuan pembentuk pola. Motif sebagai elemen dasar ornamen. Ornamen dari berbagai suku bangsa di dunia menunjukkan keragaman bentuk atau elemen dasarnya (motif). Perbedaan itu menyangkut bentuk dan jenis motif di masing-masing tempat maupun falsafah, kaidah-kaidah artistik dan estetik, dan aspek kultural yang dianut. (Guntur, 2004 : 112 – 113)

Pembuatan motif tekstil merupakan salah satu upaya manusia untuk meningkatkan produk tekstil, agar memiliki nilai estetis dan ekonomis yang lebih tinggi. Dalam perancangan motif pada tekstil bisa dilakukan secara struktural (tenunan) atau secara permukaan (penerapan motif/corak).

Membuat motif pada tekstil hendaknya mempertimbangkan faktor-faktor yang tidak dapat dipisahkan, tetapi berhubungan satu dengan yang lain dan membentuk suatu kesatuan (*unity*). Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan tersebut diantaranya :

a) Garis (*lines*)

Garis dibedakan menjadi dua, yaitu :

- Garis yang bersifat grafis, contohnya : garis lengkung, bengkok, patah, bergelombang dan lain sebagainya. Garis ini biasanya di manfaatkan untuk motif batik, lukisan Bali dan lain sebagainya.

- Garis yang bersifat/mengikat ruang, massa, warna bentuk (*structural line*), pada hakikatnya garis ini tidak jelas, secara tergambar tidak terlihat.

b) Bentuk (*shape*)

Kesatuan dari garis akan berwujud berbagai macam bentuk seperti bentuk-bentuk figuratif, natural, abstrak dan lain sebagainya. Pengertian bentuk selalu dikaitkan dengan motif, pola ragam hias.

c) Warna

Warna merupakan kesan yang diperoleh oleh mata kita pada saat melihat cahaya yang dipantulkan oleh benda yang dikenainya. Dalam karya seni rupa peranan warna sangat penting karena dapat digunakan untuk menyatakan gerak, jarak, tegangan, ruang, ekspresi, dll.

d) Tekstur

Dalam desain tekstil tekstur dapat dibentuk melalui penciptaan dari desain Struktur melalui proses tenun. (Rizali, (2006 : 49-56)

Dalam perancangan motif pada tekstil hendaklah menerapkan metode rancang atau prinsip-prinsip perancangan. Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005 : 114) prinsip-prinsip Perancangan karya seni (termasuk motif) antara lain :

1) Irama / ritme / keselarasan

Irama atau ritme yang berasal dari kata *rhythm* (Inggris) yang artinya irama, dimana dalam hal ini diartikan sama dengan keselarasan karena sesuatu yang berirama mesti harus laras atau selaras. Sesuatu dikatakan berirama jika terdapat keselarasan.

2) Kesatuan

Kesatuan dapat dicapai dengan prinsip "adanya saling berhubungan" antara unsur yang disusun. Jika satu atau beberapa unsur dalam susunan terdapat saling ada hubungan maka kesatuan telah dapat dicapai.

3) Dominasi / daya tarik / pusat perhatian

Dominasi adalah istilah yang digunakan untuk menterjemahkan kata kerja *"domination"* (Inggris) yang artinya penjajah (E pino, Kamus Indonesia-Inggris, hal. 123). Dengan demikian dominasi dalam karya seni bisa disebut penjajah atau yang menguasai. Namun dominasi bisa juga disebut keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan, atau kelainan. Setiap karya seni harus memiliki dominasi agar menarik.

#### 4) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip utama dari segala macam komposisi, karena keseimbangan merupakan kualitas nyata. Faktor atau variabel pendukung keseimbangan adalah posisi atau penempatan, ukuran, proporsi, kualitas dan arah dari unsur-unsur itu. Keseimbangan dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetri dan asimetri. Jika mendesain sesuatu yang bersifat resmi sebaiknya menggunakan keseimbangan simetri, sedangkan jika menghendaki sesuatu desain yang bersifat tidak resmi lebih baik menggunakan keseimbangan yang asimetri karena lebih menarik.

#### 5) Proporsi / perbandingan / keserasian

Untuk mendapatkan keserasian diperlukan perbandingan-perbandingan atau proporsi yang tepat. Proporsi pada dasarnya menyangkut perbandingan ukuran yang sifatnya matematis. Yang menjadi masalah adalah bahwa karya desain/karya seni berangkat dari rasa, sehingga sangat sulit menetapkan ukuran perbandingan yang sifatnya matematis kedalamnya.

#### 6) Kesederhanaan

Keseimbangan artinya tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang kurang. Sederhana bukan berarti harus sedikit, tetapi adalah "pas", artinya tidak kurang dan tidak lebih.

#### 7) Kejelasan.

Prinsip kejelasan sesungguhnya tidak tepat untuk tujuan tata desain, karena desain adalah seni terapan yang ditujukan untuk kepentingan orang lain, dimana desain harus dapat dimengerti oleh orang lain.

### 4. Pakaian Remaja

Pakaian adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan. Peran pakaian dalam masa ini adalah meningkatkan penampilan, dengan penampilan menunjukkan indikasi status sosial. Pakaian juga merupakan **ciri** individualitas dimana akan menggolongkan seseorang dalam status sosial tertentu. Pakaian juga dapat menunjukkan keberhasilan ekonomi seseorang sekaligus akan meningkatkan daya tarik



Pakaian membawa tiga peranan yang akan berpengaruh terhadap penentuan pakaian yang diminati oleh para dewasa muda. Peranan pertama yakni sebagai kompensasi, banyak digunakan terutama pada para dewasa awal yang tidak puas dengan penampilan fisik maupun hal lainnya. Pakaian merupakan salah satu solusi yang dipilih untuk menutupi ketidakpuasan yang kerap timbul pada dewasa muda. Peranan kedua yaitu pakaian sebagai alat identifikasi, yang cenderung mengarah pada kelompok yang dikagumi atau dinilai mempunyai status social yang tinggi. Contoh hal ini adalah pengadaptasian terhadap pakaian yang dikenakan oleh para pejabat atau orang kaya. Peranan ketiga, yaitu pakaian sebagai alat regresi khusus bersangkutan dengan usia lanjut pada dewasa muda/awal. Pakaian berperan menutupi ketuaan sehingga seseorang dalam usia tersebut akan tampak lebih muda.

Remaja (*adolescence*) adalah masa transisi/peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek-aspek fisik, psikis, dan psikososial. Remaja sudah mulai memperhatikan pemantapan diri untuk kehidupan yang lebih baik, mulai mengadakan seleksi atas apa yang diinginkan dan yang akan dikerjakan. Sedangkan segala pergaulannya menentukan kondisi psikologis untuk hidup dalam masa dewasa (Dariyo, 2002 : 13-14).

Kehidupan remaja merupakan kehidupan yang penuh dengan aktivitas yang menyenangkan dan tidak mengikat. Usia remaja adalah usia dimana mereka masih mencoba mencari jati dirinya, maka mereka suka akan sesuatu hal yang dapat membuat dirinya tampak lain khususnya dalam berbusana sebagai identitas diri. Dalam hal berbusana, remaja memiliki kriteria-kriteria tertentu antara lain bentuk busana tidak mengganggu gerak, memakai warna-warna cerah dan menggunakan model busana

kasual, sportif dan bahkan ada beberapa kecenderungan yang mengarah ke gaya feminim agar terlihat lebih modis dan bergaya.

Remaja berusaha memiliki apa yang mereka anggap menarik dan cocok baginya, begitu juga dalam berbusana sehingga mereka mudah terbawa arus trend yang ada. Kesimpulan yang didapat dari berbagai pandangan di atas, bahwa remaja adalah masa dimana mempunyai jiwa yang masih bergelora, labil dan sedang tumbuh.

## **5. Batik**

Batik merupakan sehelai kain yang dibuat secara tradisional dan terutama juga digunakan dalam mantra tradisional, beragam hias pola batik tertentu yang pembuatannya menggunakan teknik celup rintang dengan lilin batik sebagai bahan perintang warna. (Doellah, 2002 : 10). Ditinjau dari teknik pembuatannya terdapat 3 macam batik yaitu batik tulis, batik cap dan batik kombinasi (gabungan anatara teknik cap dan teknik tulis). Batik tulis ialah batik yang menggunakan canting tulis sebagai alat bantu melekatkan cairan malam pada kain. Batik cap proses pembuatannya dengan menggunakan cap atau stamp yang terbuat dari tembaga. Penggolongan batik berdasar corak , gaya motif, warna terdiri dari:

- a. Batik tradisional adalah batik yang memiliki susunan motif dan gayanya terikat oleh suatu aturan tertentu dengan isen-isen tertentu.
- b. Batik kreasi baru atau batik modern adalah semua jenis batik yang motif, gaya dan tekniknya tidak mempunyai ikatan atau aturan tertentu, bisa dikatakan sebagai batik bebas (Susanto, 1980: 15).

### **- Zat Warna batik**

Zat warna batik adalah zat warna tekstil yang dapat memberi pada batik. Bahan warna batik menggunakan zat warna tekstil yang sesuai dengan proses dan bahan baku batik. Ada dua macam zat warna batik menurut asalnya, yaitu: zat warna alam dan sintetis.

1) Zat warna alam dan pemakaiannya

Pewarna alam berasal dari bahan alam, tumbuhan dan binatang. Bagian-bagian dari tumbuhan yang dijadikan antara lain akar, batang, kulit, daun dan bunga, sedangkan yang berasal dari hewan diambil dari getah buang (*lace dye*).

2) Zat warna sintetis

Menurut Sewan Susanto, (1980: 181) menyebutkan bahwa zat warna sintetis ini pada zaman penjajahan banyak diperkenalkan oleh orang-orang eropa kepada bangsa Indonesia yang pada waktu itu masih banyak mempergunakan bahan pewarna dari tumbuh-tumbuhan. Dewasa ini bahan pewarna sintetis ini telah banyak digunakan dalam perkembangan kerajinan batik khususnya pada batik kreasi baru. Menurut jenis atau kelompok zat warna sintetis dapat digolongkan sebagai berikut:

- a) Golongan zat warna naptol mempunyai banyak warna tergantung dari perpaduan naptol dan garam sebagai pembangkitnya. Warna naphthol banyak dipakai dalam pembatikan dan mempunyai kualitas yang cukup baik dan tahan cuci.

- b) Golongan zat warna indigosol adalah zat warna kimiawi dari garam-garam natrium dari ester-ester disulfat. Ciri-ciri indigosol berwarna kuning jernih. Bahan dicelup dalam larutan yang dimaksudkan ke dalam larutan asam akan diperoleh warna yang diinginkan. Ketahanan warnanya sangat baik apabila dipergunakan untuk batik.
- c) Zat warna Rapid

Zat warna Rapid biasa dipakai untuk coletan jenis Rapid Fast. Zat warna Rapid adalah campuran komponen nafthol dan garam diazonium yang distabilkan. Resep pewarna rapid berupa larutan TRO, kostik soda dan air panas.

### **C. Fokus Permasalahan**

Sehubungan dengan latar belakang di atas, agar masalah tidak meluas maka diperlukan adanya fokus permasalahan. Fokus permasalahan dalam perancangan ini adalah “Bagaimana pengolahan bentuk Visual tokoh utama komik *Death Note* dapat dijadikan sumber ide dalam perancangan motif tekstil untuk pakaian remaja”. Dengan demikian maka rumusan permasalahannya antara lain :

1. Bagaimana pengolahan bentuk Visual tokoh utama komik *Death Note* untuk perancangan motif tekstil?
2. Bagaimana konsep perancangan tersebut untuk pakaian remaja ?
3. Bagaimana visualisasi karya dengan bahan dan teknik yang tepat?

## **BAB II**

### **METODE PERANCANGAN**

#### **A. Analisis Permasalahan**

Komik *Death Note* merupakan suatu cerita yang dapat dibagi menjadi beberapa babak dalam alur ceritanya. Pembuatan arahan motif pada tekstil yang disesuaikan dengan tema dan akan divisualisasikan menjadi pakaian remaja. Pengamatan terhadap karakter visual dari tokoh-tokoh utama tersebut kemudian dijadikan dasar dalam perancangan motif tekstilnya. Komik *Death Note* divisualisasikan dalam 12 jilid, masing-masing seri menyajikan cerita yang berbeda. Karakter-karakter fisik dari tokoh-tokoh dalam komik *Death Note* telah dikenal oleh komunitas remaja pecinta komik.

Perancangan motif diterapkan untuk tekstil pakaian remaja. Ketika diterapkan pada pakaian remaja sebagai motif, perlu digarap dengan pertimbangan-pertimbangan yang teliti. Dalam perancangan untuk pakaian remaja hendaknya didasari dengan selera remaja saat ini, serta psikologinya. Dalam pembuatan motif tidak bisa dilakukan hanya dengan pertimbangan–pertimbangan subjektif saja, tapi juga dengan pertimbangan–pertimbangan lain seperti selera pasar.

Minat terhadap pakaian sangat nampak pada remaja, mereka sangat sadar bahwa keberhasilan dalam banyak hubungan dipengaruhi oleh penampilan pakaian dan perhiasannya. Pemilihan bahan yang tepat sangat menentukan visualisasi karya. Bahan yang tepat akan memunculkan visualisasi-visualisasi motif yang bagus dan

pemilihan teknik yang tepat juga sangat menentukan.

## **B. Strategi (Langkah dan Pemecahan Masalah)**

Langkah awal sebelum perancangan motif adalah pengumpulan data berupa material gambar yang berkaitan dengan bentuk visual *Death Note* dan memakai karakter visual tokoh-tokoh yang menjadi ciri khas dari komik *Death Note*. Karakter tokoh antara lain : Light atau Kira yang cenderung memiliki sifat ambisius, Ryuk adalah seorang dewa kematian/reaper yang selalu mengikuti orang yang menemukan *Death Note*-nya, L adalah seorang detektif yang paling terkenal. Tokoh selanjutnya adalah Misa Amane, dia adalah seorang model yang sedang naik daun dan juga memiliki *death note* kepunyaan shinigami bernama Rem. Berbeda dengan Ryuk yang tidak peduli akan nasib Light, Rem sangat peduli terhadap Misa dan bahkan rela menyerahkan nyawanya demi Misa walaupun dia sendiri adalah perempuan. Pengumpulan material gambar dilakukan melalui internet, majalah yang menampilkan beberapa desain *Death Note*. Kemudian data-data visual tokoh utama komik *Death Note* tersebut diolah melalui komputer untuk dijadikan bentuk visual baru. Selain itu dibutuhkan pula pengumpulan data mengenai produk-produk pakaian remaja dengan desain-desain animasi yang ada dipasaran saat ini melalui survey, studi proses produksi dan studi pasar sebagai pembanding dan dasar penulis dalam perancangan desain karya.

Perancangan motif dalam tekstil pakaian, harus disesuaikan sesuai dengan selera remaja saat ini. Motif yang nantinya dipakai dalam perancangan ini tidak hanya sekedar dari komik *Death Note* itu sendiri, tetapi akan ditambahkan ornamen-ornamen pendukung. Visualisasi karya tersebut membutuhkan bermacam-macam teknik antara lain teknik batik kreasi baru dengan kombinasi teknik coletan, tutup-celup dan teknik pewarnaan smok, serta menggunakan teknik aplikasi yaitu teknik

bordir. Dalam hal ini, harus di cari teknik yang tepat dan dibutuhkan percobaan bahan yang tepat. Jenis bahan tekstil tersebut antara lain deniem, katun strets, dan kain kaos katun. Harapannya dengan menggunakan bahan dan teknik yang tepat akan memunculkan motif yang bagus dan nyaman digunakan. Perancangan akan digarap melalui tema-tema kecil yang telah ditentukan sebelumnya, antara lain : (1). Ligth Yagami dan ambisinya. (2). Light Yagami ingin menciptakan dunia yang damai. (3). Bersama Ryuk membasmi kejahatan. (4). Pertempuran Ligth Yagami. (5) Munculah Misa Amane dan Rem. (6). Misa Amane yang juga memiliki *Death Note* mulai membantu Light Yagami untuk menciptakan dunia yang damai. Hal ini akan mempermudah bentuk-bentuk motif yang akan digarap.

### C. Pengumpulan data

#### 1. Observasi

##### a. Survey

Untuk mendukung dan melengkapi data tentang motif animasi dan juga sebagai pembanding dengan desain permukaan pakaian yang ada di pasaran, penulis melakukan survey di beberapa tempat yang menjual produk-produk fashion dengan desain animasi, diantaranya :

- *Fashion Wear* yang terletak di lantai 3 Solo Grand Mall, menyediakan produk-produk keluaran *Green Light* dan *O'neil*. Desain motif yang ditawarkan di tempat ini cukup variatif dengan berbagai kesan yang ditangkap melalui motif-motif tersebut antara lain kesan *girlie* dengan menampilkan



motif bunga- bunga, siluet wajah perempuan, garis-garis geometris dan cenderung mengarah ke warna-warna merah jambu, kesan *sporty* dengan menampilkan motif olah raga yang antara lain: skater dan bola. Kesan eksentrik yang bermotif *devil*, tengkorak, musik *underground*, serta perpaduan pop dan *rock* yang cenderung memakai warna-warna yang gelap. Teknik yang dipakai kebanyakan adalah teknik print atau sablon. Model pakaian yang ditawarkan dengan potongan sederhana sampai ekstrim, yang biasanya dipadupadankan dengan bawahan berbahan jeans.

- Distro “Hitam Putih” yang terletak di jl. Sukowati, Gemolong, Sragen. di tempat tersebut dapat ditemukan transaksi jual-beli barang-barang tekstil, terutama pakaian untuk remaja. Dari pengamatan dapat disimpulkan bahwa pakaian kasual sangat diminati oleh remaja, karena modelnya yang simple. Para konsumen bersedia merogoh kantong lebih dalam untuk bisa memperoleh pakaian yang benar-benar mereka inginkan tentunya dengan desain yang bagus pula.. Kebanyakan dari para pembeli tidak lagi melirik pakaian yang formal. Mereka lebih memilih pakaian yang simple dan berdesain eksklusif. Ini membuktikan bahwa saat ini konsumen sudah benar-benar paham dan mengikuti *fashion*. Perkembangan *fashion* saat ini sangat pesat, hal ini ditandai dengan bermunculannya trend-trend mode baru setiap saat selalu berubah. Pakaian yang banyak diminati oleh remaja saat ini adalah yang simpel, menarik, unik dan desainnya bagus. Tentunya hal ini dapat menjadi pertimbangan dalam pembuatan produk yang akan divisualisasikan

nantinya.. Diharapkan nantinya produk ini bukan hanya produk pasar biasa namun juga bisa dikategorikan sebagai produk yang bercitarasa seni tinggi.

Untuk mengetahui perkiraan kebutuhan dan daya beli masyarakat khususnya remaja berkaitan dengan produk yang akan dibuat, maka diperlukan survey pasar dengan perkiraan kebutuhan remaja saat ini. Data yang diperoleh dari studi pasar bahwa produk-produk yang dipasarkan terbagi menjadi beberapa segmen menurut kualitas dan desain yang berpengaruh pada harga jualnya. Beberapa segmen/kelas tersebut adalah segmen menengah kebawah, menengah keatas dan atas.

Produk yang dijual untuk segmen menengah ke bawah pada umumnya diproduksi secara massal dan kurang diperhatikan dari segi motif maupun kualitasnya. Sedangkan untuk menengah keatas sudah mulai ada pertimbangan dari segi desain maupun kualitasnya. Untuk segmen atas, produk yang dijual pada umumnya bersifat eksklusif, dan desain serta kualitasnya sangat diutamakan. Remaja selalu mencari pakaian yang dapat memenuhi kebutuhan dan ingin mendapatkan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan dan ingin mendapatkan sesuatu yang lain dari jenis pakaian yang dikenakan untuk mengekspresikan diri mereka. Desain yang bersifat eksklusif memang diminati oleh remaja saat ini, karena pakaian tersebut hanya dibuat terbatas dan sangat cocok untuk mereka yang ingin tampil berbeda dengan teman-temannya, karena pada masa remaja mereka selalu ingin tampil beda untuk mencari perhatian dalam lingkungannya.

## **b. Studi Proses produksi**

Terkait dengan desain kartun yang ada di pasaran, teknik yang biasanya dipakai untuk desain permukaan adalah teknik sablon, tetapi kali ini penulis mencoba membuat desain dengan menggunakan teknik yang berbeda dengan yang ada di pasaran yaitu teknik batik modern. Untuk itu penulis dalam melakukan studi proses produksi lebih diarahkan pada teknik batik modern. Studi proses produksi dilakukan di home industri “Dewi Ratih” yang beralamat di Jantran Rt.26/05 Pilang Masaran Sragen. Proses produksi dalam pemilihan bahan dan zat warna yang digunakan hampir sama. Bahan mori, santung, rayon dan sutera merupakan jenis bahan tekstil yang sering dipakai. Akan tetapi ketika melakukan observasi di Yogyakarta, sudah banyak dijumpai batik tulis kombinasi yang diterapkan pada media bahan kaos katun. Zat warna naphtol, remasol, dan indigosol hampir semua perusahaan batik banyak memakainya. Batik “Dewi Ratih” memfokuskan pada pembuatan batik tulis dengan teknik coletandan teknik tutup celup. Produk tekstil batik banyak dibuat menjadi blus wanita, kemeja, kain panjang, pakaian muslim, dll. Pengamatan dilakukan di “Sanggar Kalpika” antara lain teknik batik yang digunakan antara lain batik tulis, celupan dan ikat celup. Hasil observasi yang dilakukan di daerah Taman Sari Yogyakarta, dalam observasi ini ditemukan bahwa batik lukis merupakan salah satu produk asli dan telah dikenal oleh masyarakat luas. Batik lukis merupakan membatik dengan metode melukis dengan menggunakan prinsip membatik.



**Gambar 2.** Produk Hiasan Dinding Teknik Batik Lukis  
Pada Sanggar “Kalpika” Yogyakarta

## **2. Wawancara**

Wawancara adalah menyajikan konstruksi saat sekarang dalam suatu konteks mengenai berbagai hal tentang informan. Teknik wawancara terhadap informan dilakukan pada pemilik perusahaan batik, pasar tekstil dan toko pakaian remaja. Wawancara pertama dilakukan pada salah satu karyawan sanggar “Kalpika” yaitu mas.Rio. Hasil wawancara antara lain mengenai proses pembuatan batik latar hitam. Teknik ini menghasilkan motif yang unik dan menarik yang dipadu dengan batik abstrak. Wawancara yang dilakukan di Sanggar “Kalpika” kepada pemilik yaitu Bp. Purwanto adalah teknik batik yang dibuat di tempat ini antara lain teknik colet, batik abstrak dan batik lukis. Hiasan dinding banyak memakai teknik batik lukis dan remukan. Pewarna yang digunakan antara lain remasol, indigosol dan naphtol. Sanggar “Kalpika” juga memproduksi beberapa pakaian remaja khususnya kaos dengan teknik batik modern.

Wawancara selanjutnya dilakukan pada sebagian remaja di UNS, wawancara ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat mereka terhadap komik *Death Note*

ternyata setelah ditunjukkan beberapa contoh sketsa tokoh-tokoh komik *Death Note* sebagian besar mereka paham bahwa itu adalah tokoh-tokoh yang ada dalam komik *Death Note*.

#### **D. Percobaan**

Proses penggarapan karya tekstil membutuhkan percobaan yang berupa bahan, pewarnaan dan motif. Percobaan dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembuatan produk akhir. Pengolahan motif mengacu pada tokoh dari cerita komik *Death Note* yang diwujudkan dalam torehan batik berkesan unik dan menarik. Melalui percobaan tersebut penulis melakukan uji coba pada berbagai jenis bahan melalui teknik batik dengan pewarnaan sintesis yaitu dengan zat warna remasol

##### **1. Percobaan I**



### **Gambar 3.** Hasil percobaan I

Percobaan dengan bahan kain kaos katun *Cardet* dengan teknik coletan pada semua motif memakai pewarna remasol dan teknik aplikasi yang digunakan untuk menempel gliter diterapkan pada diatas warna yang sudah dicolet. Pewarnaan menggunakan Remasol menghasilkan serapan warna yang cerah.

#### 2. Percobaan II



**Gambar 4.** Hasil percobaan II

Percobaan dengan bahan kain kaos katun *Cardet NM* dengan teknik coletan pada semua motif memakai pewarna remasol dan teknik aplikasi yang digunakan untuk menempel gliter diterapkan pada diatas warna yang sudah dicolet. Pewarnaan menggunakan Remasol menghasilkan serapan warna yang cerah.



### 3. Percobaan III



**Gambar 5.** Hasil Percobaan III

Percobaan dengan bahan *oxfort* dengan teknik coletan pada semua motif memakai pewarna remasol dan teknik aplikasi yang digunakan untuk menempel gliter diterapkan pada diatas warna yang sudah dicolet. Untuk kontur hitam pada gambar menggunakan teknik *bleching* atau teknik cabut warna. Teknik ini menggunakan dua kali proses, yang pertama yaitu mencelup kain dengan warna hitam, kemudian dilakukan pemalaman agar bias menghasilkan garis hitam, setelah itu warna hitam dilorot agar *Background* bias kembali putih. Setelah proses *bleching* slsai barulah dilakukan pencoletan warna. Jenis kain ini warna yang dihasilkan tidak bisa cerah, karena bahan ini menggunakan campuran bahan elastik

#### 4. Percobaan IV



**Gambar 6.** Hasil Percobaan IV

Percobaan dengan bahan katun street dengan teknik coletan pada semua motif memakai pewarna remasol dan teknik aplikasi yang digunakan untuk menempel gliter diterapkan pada diatas warna yang sudah dicolet. Untuk kontur hitam pada gambar menggunakan teknik *bleching* atau teknik cabut warna. Teknik ini menggunakan dua kali proses, yang pertama yaitu mencelup kain dengan warna hitam, kemudian dilakukan pemalaman agar bisa menghasilkan garis hitam, setelah itu warna hitam dilorot agar *Background* bisa kembali putih. Setelah proses *bleching* selesai barulah dilakukan pencoletan warna. Jenis kain ini warna yang dihasilkan bisa cerah karena bahan yang digunakan adalah dari katun.



## 5. Percobaan V



**Gambar 7.** Hasil Percobaan V

Percobaan dengan bahan kain kaos katun *Combaid* '30 dengan teknik coletan pada semua motif memakai pewarna remasol Untuk kontur hitam pada gambar menggunakan tinta permanen, alasan menggunakan tinta permanent karena tinta ini tidak akan luntur walaupun terkena air. Jenis kain ini warna yang dihasilkan bisa cerah dan mendekati karena bahan yang digunakan adalah dari katun.

## 6. Percobaan VI



**Gambar 8.** Hasil Percobaan ke VI

Percobaan dengan bahan kain kaos katun *Combaid* dengan teknik coletan pada semua motif memakai pewarna remasol Untuk kontur hitam pada gambar menggunakan tinta permanen, alasan menggunakan tinta permanen karena tinta ini tidak akan luntur walaupun terkena air. Jenis kain ini warna yang dihasilkan bisa cerah dan mendekati desain karena bahan yang digunakan adalah dari katun.

## **E. Gagasan Awal Perancangan dan Alternatifnya**

Gagasan awal perancangan ini bersumber dari tema Visual tokoh utama komik *Death Note*. Komik *Death Note* merupakan komik yang cukup dikenal oleh kalangan remaja. Runtutan cerita pada komik tersebut benar-benar fantastis dan belum pernah ada sebelumnya. Benar-benar berbeda dengan komik Jepang lainnya. Ceritanya tidak ringan dan juga tidak terlalu berat, masih bisa dicerna dan membuat pembaca/penonton merasa ikut masuk dalam cerita. Ada beberapa pelajaran yang dapat dipetik seperti jangan sampai termakan oleh ambisi yang menghalalkan segala cara, jangan melindungi orang bersalah bahkan itupun keluarga terdekat. Karakter tokoh Light dalam serial *Death Note* ini sama dengan karakter remaja. Remaja cenderung memiliki sifat yang ambisius, mereka selalu berusaha untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan, walaupun cara yang mereka gunakan kurang benar. Hal inilah yang membuat *Death Note* disukai oleh para remaja baik itu dari serial komiknya ataupun dari serial film layar lebarnya.

Berangkat dari gagasan awal tersebut, maka ditemukan ide untuk mengangkat visual tokoh utama komik *Death Note* dalam bentuk motif pakaian untuk remaja. Ide yang akan dituangkan dalam pembuatan karya tekstil ini adalah mengenai penggabungan beberapa visual tokoh dalam komik *Death Note* dan teknik batik kreasi baru dalam satu produk yang dikerjakan berdasarkan percobaan yang telah dilakukan. Alasan perancangan ini menggunakan teknik batik kreasi baru karena penulis ingin perancangan kali ini terlihat unik dan menarik. Teknik aplikasi yang digunakan dalam perancangan kali ini adalah teknik bordir. Setelah melakukan survey di beberapa tempat yang menjual pakaian dengan desain kartun kebanyakan dari desain tersebut menggunakan teknik

sablon. Oleh karena itu perancangan ini menggunakan teknik batik agar terlihat keunikannya. Penggabungan beberapa karakter tokoh pada komik *Death Note* akan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek estetis, serta motif dalam beberapa wujud dapat mencerminkan beberapa karakter dalam komik *Death Note*. Motif-motif tersebut diterapkan pada pakaian remaja berupa T-Shirt dengan sub-sub tema sebagai berikut :

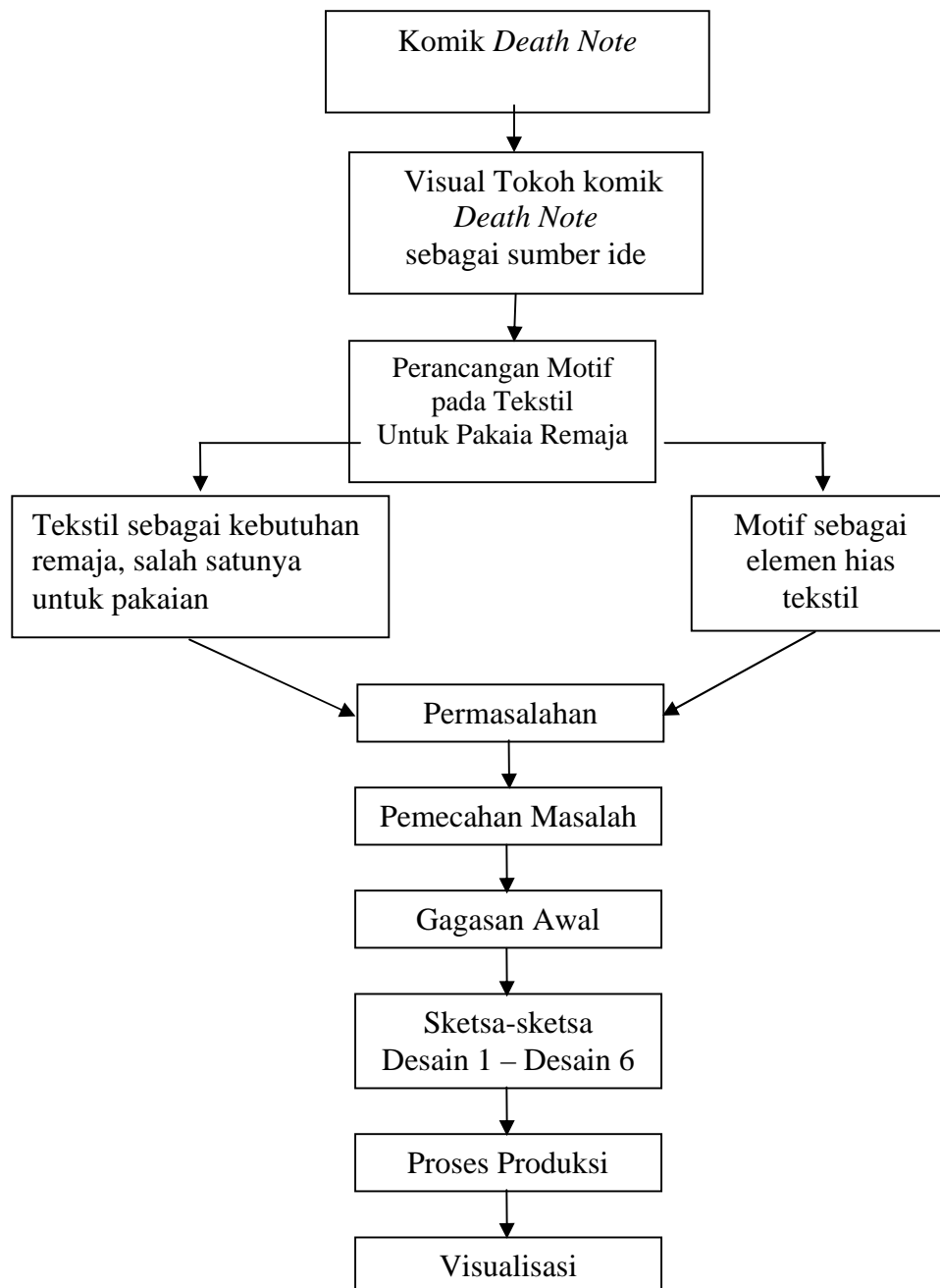
(1). Ligth Yagami dan ambisinya. (2). Light Yagami ingin menciptakan dunia yang damai. (3). Bersama Ryuk membasmi kejahatan. (4). Pertempuran Ligth Yagami (5) Misa Amane dan Rem. (6). Misa Amane yang juga memiliki *Death Note* mulai membantu Light Yagami untuk menciptakan dunia yang damai. Pewarnaan dilakukan dengan menggunakan pewarna remasol karena warna yang dihasilkan dari pewarna ini akan lebih cerah dan mendekati desain.

Perancangan ini akan memfokuskan pada pembuatan motif untuk pakain remaja, baik remaja putra maupun remaja putri usia 15-18 tahun.. Karakter-karakter tokoh akan diolah ke dalam motif melalui torehan batik kreasi baru dalam media bahan kain kaos katun *Cardet* dan kain kaos katun *Comabaid*. Alasan perancangan ini menggunakan bahan kain kaos *Cardet* dan *Combaid* karena bahan ini nyaman dipakai dan dapat menyerap keringat, sehingga saat dipakai tidak akan merasa panas.

### **BAB III**

#### **PROSES PERANCANGAN**

##### **A. Bagan Pemecahan Masalah**



**Gambar 9.** Bagan Pemecahan Masalah

Konsep perancangan ini mengangkat tema Komik *Death Note* yang dipergunaan sebagai motif tekstil untuk pakaian remaja putra dan putri usia 15-18 tahun. Pertimbangan-pertimbangan dalam perancangan ini meliputi:

## **1. Aspek Estetik**

Aspek estetis merupakan dasar perancangan yang berhubungan dengan nilai keindahan. Nilai estetis tersebut dapat dilihat dengan menampilkan motif. Perancangan motif yang dikerjakan adalah bentuk visual tokoh-tokoh dari Komik *Death Note*, dengan penggambaran visual dari tokoh-tokoh *Death Note* seperti Light atau Kira yang cenderung memiliki sifat ambisius, Ryuk adalah seorang dewa kematian/reaper yang selalu mengikuti orang yang menemukan *Death Note*-nya, L adalah seorang detektif yang paling terkenal. Tokoh selanjutnya adalah Misa Amane, dia adalah seorang model yang sedang naik daun dan juga memiliki death note kepunyaan shinigami bernama Rem. Berbeda dengan Ryuk yang tidak peduli akan nasib Light, Rem sangat peduli terhadap Misa dan bahkan rela menyerahkan nyawanya demi Misa walaupun dia sendiri adalah perempuan. Misa yang akhirnya dikenal dengan nama Kira ke-2 mulai membantu Light karena Misa jatuh cinta terhadap Light. Pertempuran yang panjang antara L dan Light berakhir dengan kematian L. Disini motif diolah menjadi bentuk kartun karena untuk mempermudah dalam pengerjaannya. Komposisi terdiri dari bentuk kartun tokoh-tokoh *Death Note*.

Warna adalah sebagai penarik perhatian karena warna selalu menjadi objek yang pertama kali ditangkap mata. Pemilihan warna cenderung warna cerah dan ceria yang disesuaikan berdasarkan aplikasi fungsinya yaitu untuk pakaian remaja.

Irama diwujudkan melalui pengulangan bentuk motif (*repetition*) agar tidak terkesan monoton. Pengulangan bentuk akan memperlihatkan kesan keselarasan. Pengulangan dapat diwujudkan melalui warna dan nada bidang / bentuk, garis dan tekstur.

Keseimbangan terbentuk dari suatu kondisi atau kesan optis, tentang kesan berat, tekanan, tegangan, dan kestabilan. Terciptanya keseimbangan dapat dihubungkan antara bagian-bagian dari desain, antara lain posisi atau penempatan, ukuran, proporsi, kualitas, dan arah dari unsur-unsur tersebut.

Pusat perhatian menyangkut bagian dari suatu desain yang hendaknya memiliki perhatian atau tingkat dominan yang layak atau pantas.

## **2. Aspek Fungsi**

Perancangan motif yang bertema *Death Note* diterapkan untuk pakaian remaja khususnya umur 15 sampai 18 tahun yang akan digunakan untuk kesempatan tidak resmi, maka desain yang dimunculkan lebih bersifat sederhana, tidak terlalu banyak aksesoris tambahan tetapi sesuai dengan karakter remaja yang banyak aktivitas, bebas dan tidak terikat.

## **3. Aspek Bahan**

Bahan yang digunakan dalam proyek ini adalah kain kaos katun *Cardet*. Sifat bahan ini adalah mudah menyerap zat warna, tahan zat-zat kimia, tahan terhadap keringat, tahan terhadap sinar matahari dan mempunyai daya tarik mulur yang menyerupai karet. Dipilihnya bahan ini dikarenakan karakter bahan ini sesuai dengan fungsinya yaitu untuk pakaian santai remaja.

Zat warna yang digunakan adalah zat warna reaktif/remasol. Remasol memiliki sifat cerah dan kuat, pemakaiannya menggunakan suhu hangat tetapi juga dapat dalam suhu dingin. Pemakaian zat warna remasol ini di campur dengan manutex sebagai pengental supaya warna yang dilukiskan diatas kain tidak merembes kebagian lain.

#### **4. Aspek Teknik**

Pemilihan teknik dilakukan untuk menentukan teknik terbaik yang akan digunakan dan dapat memvisualisasikan sumber ide ke dalam bahan tekstil dengan hasil yang sesuai. Dalam perancangan ini teknik batik colet dipilih sebagai teknik untuk memvisualisasikan sumber ide komik *Death Note* kedalam bentuk kartun. Agar desain mendekati sempurna teknik batik yang digunakan melalui dua kali proses, yang pertama adalah teknik cabut warna, kemudian baru menggunakan teknik batik yang di finishing dengan teknik aplikasi yaitu teknik bodir. Teknik pewarnaan yang digunakan dilakukan dengan cara colet dan lukis karena untuk mempermudah mendapatkan banyak warna dan untuk memunculkan karakter tokoh-tokoh *Death Note* ke dalam bentuk kartun.



## **5. Aspek Proses**

Untuk mendapatkan hasil pada kain yang sesuai dengan desain, maka adanya proses yang dapat mendukung aspek estetis, dalam perancangan ini digunakan desain permukaan yaitu batik.

Batik merupakan seni gambar diatas kain yang dibuat dengan teknik menggunakan material malam (lilin). Disini batik digunakan sebagai teknik karena selama ini motif kartun kebanyakan ditampilkan dengan teknik sablon. Untuk biaya produksi juga masih terjangkau oleh kalangan remaja.

## **6. Segmen Pasar**

Produk ini direncanakan untuk busana kasual remaja, dengan pertimbangan desain yang disajikan bersifat eksklusif. Biasanya para remaja mempunyai tuntutan baru yaitu dorongan untuk mengikuti mode busana yang lebih mementingkan dari segi estetisnya dan keunikan dari desainnya serta gaya yang berbeda dari yang lain.

## **B. Kriteria Karya**

Perancangan kali ini akan diarahkan untuk alternatif perancangan pakaian remaja yang dipakai untuk kesempatan santai atau bebas dari kerja dan bersifat tidak resmi (non formal), seperti jalan-jalan, rekreasi, belanja dan lain-lain. Perancangan motif ini dibuat sederhana untuk menunjang penampilan sehari-hari dan memberikan kenyamanan

pemakai dalam melakukan aktivitasnya. Kriteria karya ini antara lain adalah sebagai berikut :

### **1. Simpel**

- a. Penempatan motif hanya pada bagian tertentu saja, namun desain yang disajikan dapat menjadi pusat perhatian bagi setiap orang yang memandang.
- b. Pakaian dibuat dengan model yang lebih sederhana, tidak rumit, tidak banyak pernik-pernik dan asesoris, karena akan mengganggu aktifitas remaja yang enerjik.

### **2. Menarik**

- a. Proses batik dikerjakan diatas bahan kaos katun sehingga akan lebih menarik digunakan kalangan remaja.
- b. Pemilihan motif mengambil bentuk dari tokoh-tokoh pada komik "*Death Note*", sehingga desain yang disajikan bisa menarik perhatian.
- c. Pemilihan warna mengambil warna-warna cerah yang menarik perhatian, sehingga akan memberi kesan keceriaan dan keriangannya dari warna tersebut.

### **3. Eksklusif**

Perancangan akan dibuat hanya untuk satu produk, tidak diproduksi secara massal, meskipun dengan harga yang relatif terjangkau, tetapi desain yang disajikan adalah spesial.

### **C. Pemecahan Visualisasi Karya**

Visualisasi karya lebih ditekankan pada motif yang mengarah pada bentuk-bentuk karakter tokoh-tokoh dalam komik *Death Note* sebagai motif utama. Selain itu juga didukung dengan adanya batik tradisi dan isen-isen batik sebagai elemen pendukung, sehingga dapat menonjolkan motif utama (*point of interest*).

Untuk warna menggunakan zat warna remasol. Teknik usap menghasilkan warna gradasi menjadi salah satu alternatif menarik dalam perancangan motif yang mengolah komik *Death Note*.

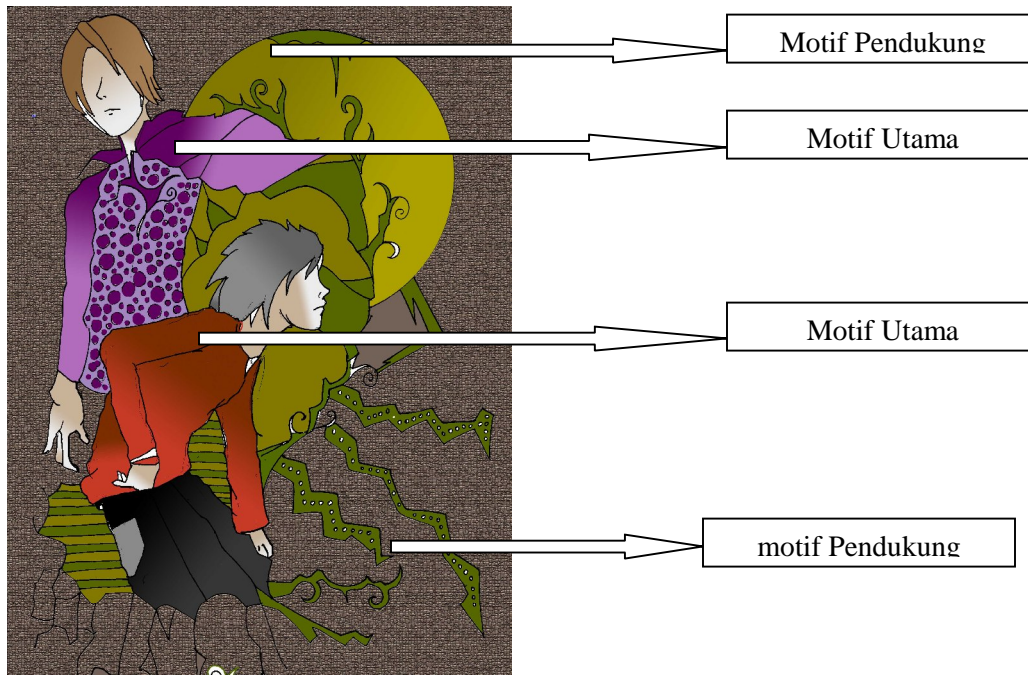
Alternatif model pakaian dibuat sederhana dan disesuaikan dengan *trend* yang sedang digemari saat ini oleh sebagian besar remaja.

#### **a. Motif Utama**

Motif utamanya adalah bentuk-bentuk karakter semua tokoh komik *Death Note*. Bentuk karakter tokoh dalam komik *Death Note* dikembangkan secara menarik agar lebih terlihat seperti karakter tokoh yang ada dalam komik *Death Note*.

#### **b. Motif Pendukung**

Motif pendukung terbentuk dari garis-garis yang tegas digunakan sebagai ornamen pendukung dalam penggabungan motif atau sebagai elemen tambahan.



**Gambar 10.** contoh Bentuk Visual Motif Utama dan motif Pendukung

## **BAB IV**

### **VISUALISASI KARYA**

#### **A. Uraian Deskriptif**

Visualisasi karya dengan sumber ide Komik *Death Note* dengan arahan produk motif tekstil pakaian untuk remaja. Bentuk karakter tokoh-tokoh pada komik *Death Note* sebagai motif utama. Bentuk-bentuk garis tegas dijadikan sebagai unsur pendukung. Komposisi desain motif tersebut tersusun dari tokoh utama, unsur pendukung cerita yang berpadu menjadi sebuah produk tekstil yang akan diwujudkan menjadi pakaian remaja. Perpaduan warna-warna lembut dan cerah dikombinasikan dengan warna gelap yang akan melengkapi tampilan visual motif tersebut.

Perwujudan keenam karya tersebut menggunakan teknik batik yang dalam proses pengolahan motif kainnya. Teknik batik dapat memunculkan nuansa unik dan menarik melalui proses pembatikannya dan pewarnaannya. Untuk teknik aplikasinya menggunakan teknik bordir Berdasarkan uraian diskriptif di atas perancang ingin menciptakan pakaian remaja dengan menampilkan alternatif gaya batik kreasi baru dengan teknik pewarnaan gradasi pada motif utama dan pendukung pada bahan kaos. Pelestarian seni tradisi batik pada generasi muda dengan pengenalan karya batik melalui media kaos dimungkinkan akan lebih mudah diterima oleh kalangan remaja secara global, karena kebanyakan jenis bahan ini banyak disukai remaja dan banyak dipakai oleh remaja setiap harinya.

Visualisasi dari desain 1-6 akan dikembangkan dengan teknik batik menggunakan zat warna remasol. Warna yang dihasilkan zat warna remasol cenderung menghasilkan warna-warna cerah. Bahan yang digunakan dalam perancangan motif tekstil pakaian ini menggunakan bahan kaos katun Cardet dan katun combaid '30s. Masing-masing bahan memiliki karakter tersendiri, bahan Cardet lebih tebal dan tidak terlalu lentur, sedangkan bahan katun Combaid '30s lebih tipis dan lentur.

## **B. Hasil Karya**

Desain motif yang ditampilkan dari keenam produk tekstil ini bersumber ide dari visual tokoh utama Komik *Death Note* dengan pengolahan karya tersebut menggunakan teknik batik beserta prosesnya yang memiliki keunikan tersendiri. Keenam desain motif tersebut diterapkan pada enam desain alternatif pakaian terpilih.

### **1. Karya I. "Ligth Yagami dan ambisinya"**



**Gambar 11.** Sketsa Karya I

Karya I mengambil tema "Light Yagami dan ambisinya". Tema ini diambil karena dalam cerita komik *Death Note* light Yagami atau yang sering dipanggil dengan Raito adalah seorang siswa yang jenius, dan dengan kejeniusannya, Raito kemudian berencana menggunakan buku tersebut untuk menciptakan dunia baru yang bersih dari kejahatan (utopia) dengan dirinya sebagai dewa. Meskipun hal ini merupakan suatu perbuatan yang salah, tetapi bagi orang-orang yang mendukung perbuatan Raito tersebut, Raito justru dianggap sebagai Dewa.

Pola utama berupa wajah Light Yagami atau Raito dan satu bentuk mata yang besar. Pola selanjutnya yaitu pola yang berbentuk garis-garis tegas dengan pengulangan-pengulangan yang berbeda agar tidak terlihat monoton dan lebih berirama. Dominasi garis-garis tegas yang ada di atas Light Yagami atau Raito itu adalah symbol bahwa dia

memikirkan ambisinya untuk menciptakan dunia yang bebas dari kejahatan. Ambisi Light Yagami atau raito dilambangkan dengan bentuk mata.

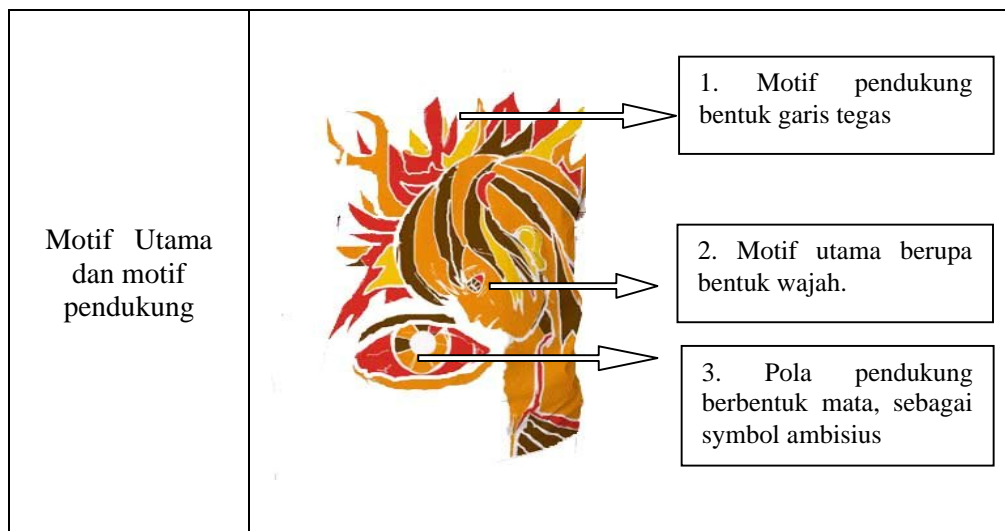
Perpaduan warna yang harmonis dalam pemilihan warna antara lain merah, kuning, orange dan coklat. Warna merah dapat membangkitkan energi, hangat, komunikatif, aktif, antusias dan bersemangat, memberi kesan sensual dan mewah, meningkatkan aliran darah di dalam tubuh, dan berkaitan dengan ambisi. Terlalu banyak warna merah bisa merangsang kemarahan dan agresif. Oranye punya karakter yang mirip dengan merah tetapi lebih bersahabat. Warna yang melambangkan sosialitas, penuh harapan dan percaya diri, membangkitkan semangat, vitalitas dan kreativitas. Warna coklat merupakan warna netral yang natural, hangat, membumi dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberi kesan anggun dan elegan. Dapat memberi keyakinan dan rasa aman, coklat merupakan warna yang akrab (familiar) dan menenangkan, bisa mendorong komitmen, namun juga bisa menjadi berat dan kaku bila terlalu banyak. Warna kuning adalah warna matahari, cerah, membangkitkan energi dan mood, warna yang penuh semangat dan vitalitas, komunikatif dan mendorong ekspresi diri, memberi inspirasi, memudahkan berpikir secara logis dan merangsang kemampuan intelektual adalah warna matahari, cerah, membangkitkan energi dan mood, warna yang penuh semangat dan vitalitas, komunikatif dan mendorong ekspresi diri, memberi inspirasi, memudahkan berpikir secara logis dan merangsang kemampuan intelektual. Pemilihan warna gradasi antara merah, coklat, orange dan kuning pada motif akan lebih mampu mewujudkan kesan ambisius.

Desain pada tema ini diterapkan pada bahan kaos katun *Cardet*. Karena bahan ini nyaman dipakai, dapat menyerap keringat dan intensitas kelenturannya tidak terlalu



tinggi, sehingga tidak akan mengganggu mengganggu kegiatan remaja. Daya serap bahan kaos katun *Cardet* terhadap warna remasol maupu menyerap warna dengan baik, sehingga kekuatan warna yang dihasilkan dapat mendekati maksimal. Selain menggunakan teknik batik dalam proses pengerjaannya, desain ini juga menggunakan teknik bordir sebagai teknik aplikasinya.

#### a. Bentuk Visual



**Gambar 12.** Motif Utama dan motif pendukung Karya I

#### b. Penerapan motif pada pakaian

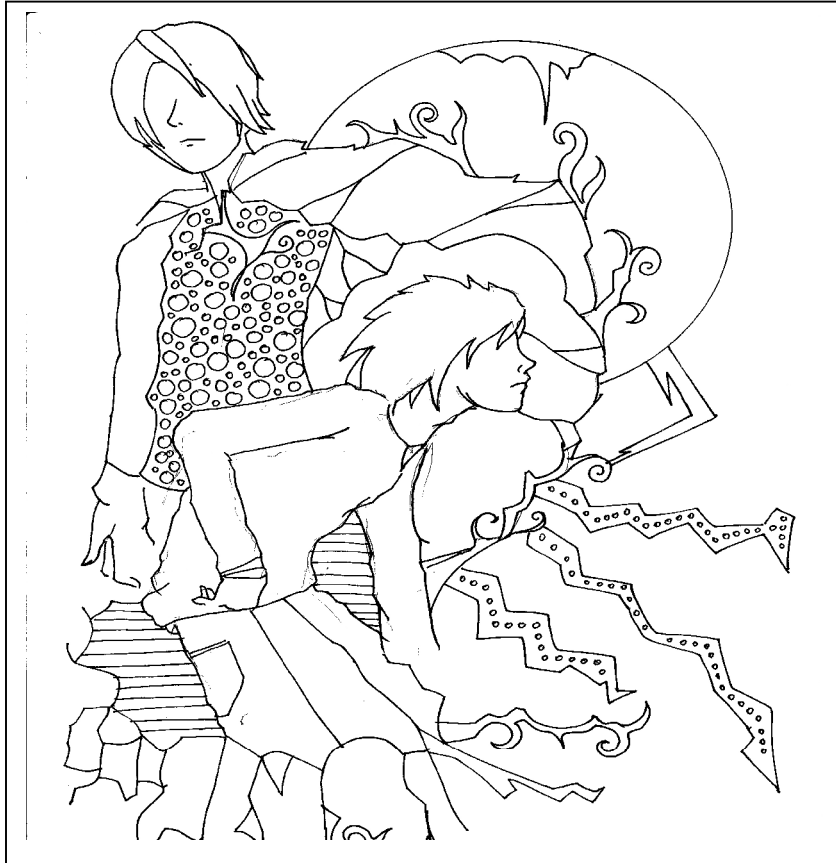


**Gambar 13.** Alternatif penerapan motif pada pakaian remaja



**Gambar 14.** Hasil karya I pada Produk Tekstil

## 2. Karya II. "Pertempuran Light Yagami dan Kira untuk menciptakan dunia yang damai"



**Gambar 15.** Sketsa Karya II

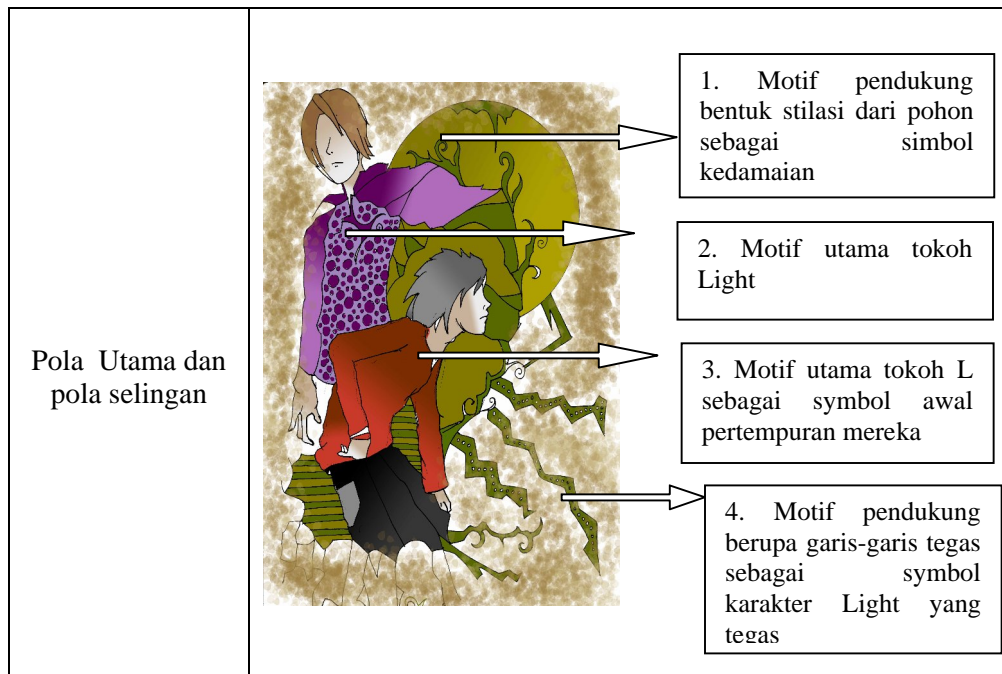
Karya II mengambil tema " Light Yagami ingin menciptakan dunia yang damai". Awalnya Light tidak percaya dengan kekuatan *Death Note* tersebut, namun setelah ia coba dan berhasil, ia mulai percaya. Ditambah lagi dengan kemunculan Ryuk yang akan selalu mengikuti orang yang menemukan *Death Note*-nya. Dengan kejeniusannya, Light kemudian berencana menggunakan buku tersebut untuk menciptakan dunia baru yang

bersih dari kejahatan (*utopia*) dengan dirinya sebagai dewa. Light kemudian mendapatkan data para kriminal dari televisi dan dari database kepolisian pusat. Ke semua kriminal tersebut dibunuhnya dengan menggunakan *Death Note*. Berawal dari sinilah dimulai peperangan antara Light dan detektif bernama L.

Pola utama berupa karakter tokoh Light dan L. Pola selanjutnya yaitu pola yang berbentuk garis-garis tegas dan bentuk stilasi dari pohon. Penempatan pola tokoh Light ditempatkan diatas, dan di bawahnya terdapat L, maksud dari pola ini karena dalam cerita komik *Death Note* tokoh utama yang pertama keluar adalah Light dan barulah keluar L sebagai detektif, jadi alur penempatan pola ini disesuaikan dengan alur yang ada pada komik *Death Note*. Pola stilasi pohon dengan warna gradasi hijau sebagai lambang kedamaian.

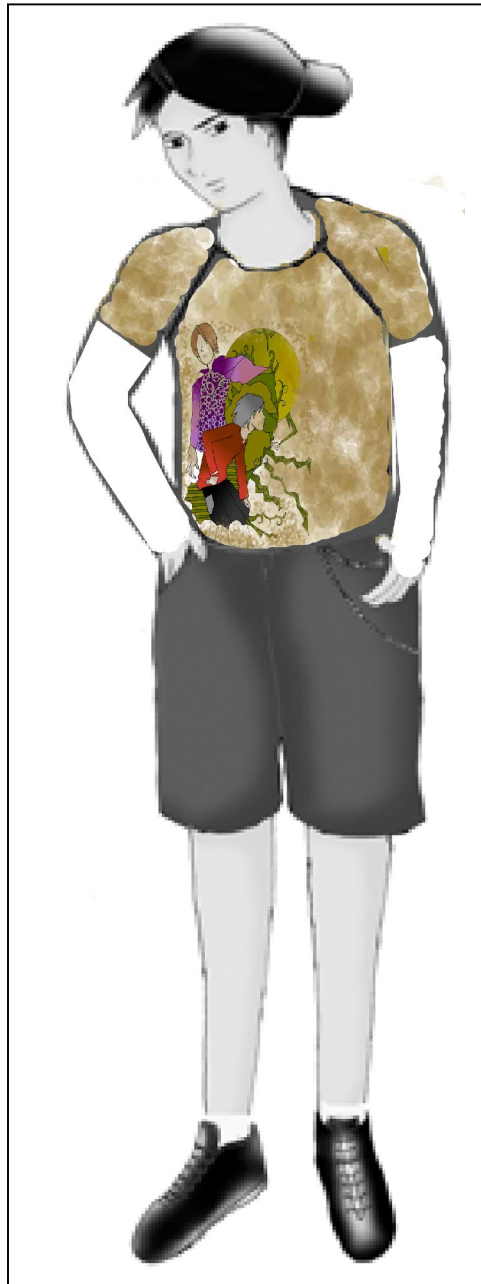
Pemilihan warna disesuaikan dengan tema yang diangkat, mengambil warna gradasi ungu, gradasi hijau, merah dan oranye. Teknik yang digunakan dalam pewarnaan ini adalah teknik colet, pewarnaan menggunakan Remasol. Zat warna remasol dapat menghasilkan warna yang cerah. Bahan yang digunakan adalah *Cardet* karena bahan ini nyaman dipakai, dapat menyerap keringat dan intensitas kelenturannya tidak terlalu tinggi, sehingga tidak akan mengganggu aktifitas remaja. Daya serap bahan kaos katun *Cardet* terhadap warna remasol maupun menyerap warna dengan baik, sehingga kekuatan warna yang dihasilkan dapat mendekati maksimal. Selain menggunakan teknik batik dalam proses pengerjaannya, desain ini juga menggunakan teknik border sebagai teknik aplikasinya.

#### **a. Bentuk Visual**



**Gambar 16.** Motif Utama dan pendukung karya II

## **b. Penerapan Motif pada Pakaian**



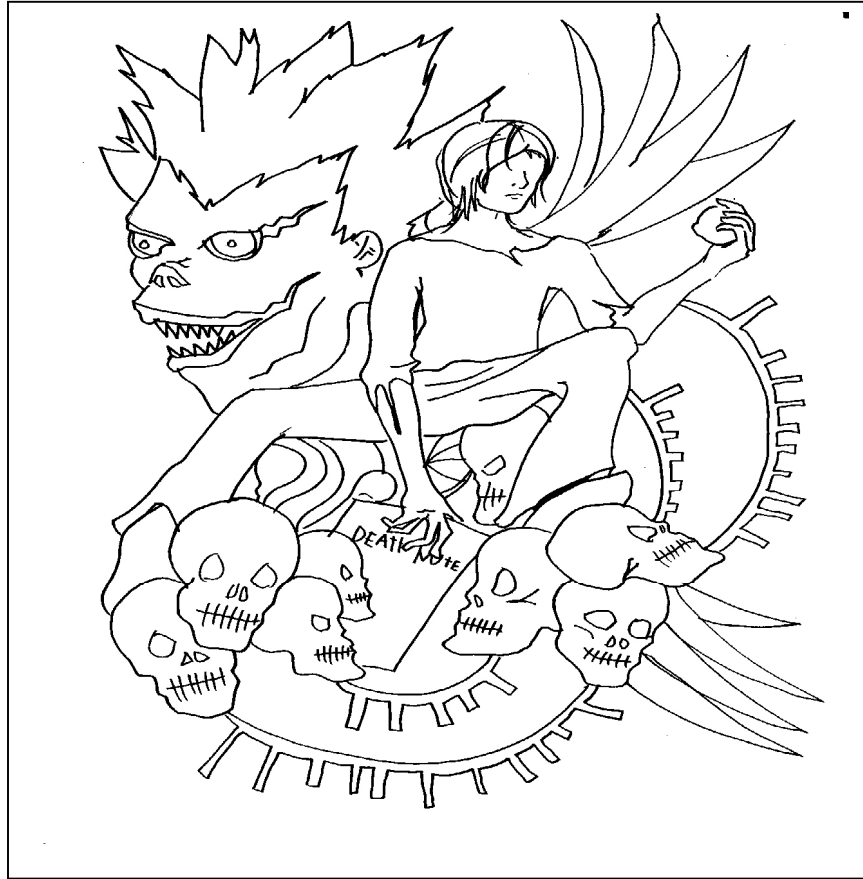
**Gambar 17.** Alternatif penerapan motif pada pakaian remaja



**Gambar 18.** Motif Karya II pada Produk Tekstil

**3. Karya III. Bersama Ryuk membasmi kejahatan.**





**Gambar 19.** Sketsa Karya III

Karya III mengambil tema "Bersama Ryuk membasmi kejahatan". Ryuk adalah seorang dewa kematian/reaper, dialah yang sebenarnya mempunyai *Death Note* dan Ryuk juga yang menjatuhkan *Death Note* nya di bumi. *Death Note* itu kemudian ditemukan oleh Light Yagami. Awalnya Light Yagami tidak mempercayai isi *Death Note* tersebut, tetapi setelah dia membuktikannya barulah dia percaya. Ryuk selalu mengikuti seseorang yang menemukan *Death Note* nya tersebut. Light Yagami selalu berambisi untuk mengahabisi setiap penjahat yang ada. Dia selalu menuliskan nama penjahat itu di dalam *Death Note*.

Pola utama berupa tokoh Light Yagami dengan *Death Note* nya dan Ryuk. Pola selanjutnya berupa repetisi roda-roda dan bentuk dari tengkorak-tengkorak. Simbol tengkorak disini adalah sebagai penjahat. Adapum pola berupa sepetisi garis-garis tegas, pola ini hanya sebagai pola selingan.

Pemilihan warna disesuaikan dengan tema yang diangkat diantaranya warna gradasi merah, gradasi hitam dan gradasi krem. Teknik yang digunakan dalam pewarnaan ini adalah teknik colet, pewarnaan menggunakan Remasol. Zat warna remasol dapat menghasilkan warna yang cerah. Bahan yang digunakan adalah Cardet karena bahan ini nyaman dipakai, dapat menyerap keringat dan intensitas kelenturannya tidak terlalu tinggi, sehingga tidak akan mengganggu mengganggu aktifitas remaja. Daya serap bahan kaos katun Cardet terhadap warna remasol maupu menyerap warna dengan baik, sehingga kekuatan warna yang dihasilkan dapat mendekati maksimal. Selain menggunakan teknik batik dalam proses pengerjaannya.

#### **a. Bentuk Visual**